S.A.V NINTENDO
B.P. 797
95004 CERGY - POINTOISE CEDEX

NES-DI-FRG

SPIELANLEITUNG
COMO JUGAR

SKATE OR DIE®

PALCOM™
SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This offical seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licenced by Nintendo® for play on the

Nintendo *ENTERTAINMENT SYSTEM*™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Willkommen in der Welt von PALCOLM!

Nun sind Sie stolzer Besitzer von PALCOLM`s authentischer Heimversion von SKATE OR DIE, für das Nintendo Telespiel-System. Bitte lesen Sie die Anleitung sorgfältig durch, bevor Sie in die Action gegen Bionic Lester und seinen merkwürdigen Sinn für Humor skaten.

INHALTSVERZEICHNIS

Einweisung/Spielstart 4
Übungs- und Wettkampfmodi 5
Bergab-Rennen 6
Regular Foot und Goofy Foot 7
Freestyle Wettbewerb 8
Wie man Tricks ausführt 9
Der Jam 10
Der Hochsprung 11
Der Kampf 12
Die Gegner 13
Wichtige Hinweise 14

WILLKOMMEN IN EINER SKATE-BOARD-INFIZIERTEN WELT.

Es gibt einen Ort in der Welt, wo Hot Dogs und Hamburger gesundes Essen sind, die Sommerferien das ganze Jahr dauern und Punker mit Irokesenschnitt als völlig normal gelten. Es ist ein Ort, an dem man nicht am Talent Geld zu verdienen gemessen wird, sondern an der Fähigkeit, die Straßen mit seinem Skateboard zu meistern.

Hier ist der "König der Straße" niemand anderes als der skateboardverrückte Rodney Recloose, Besitzer des Flesh'n Asphalt Skateboard Shop. Er und sein ausgeflippter Sohn Bionic Lester mit seinen verrückten Freunden Pete und Eddie, beherrscht die Straßen mit eisernen Rädern. Sie sind eine Art apokalyptische Version von Al Capone und seiner grausamen Gang.

Als Neuer in der Szene müssen Sie sich, ganz auf sich allein gestellt, mit Rodney und seinen wilden Kumpanen messen. Sie sollten sich also sehr gut konzentrieren, wenn Sie irgend jemanden im Freestyle oder Bergabrennen herausfordern. Und Sie sollten auch Ihre übelsten Manieren herauskramen, wenn Sie Skateboard an Skateboard Lester im Swimming Pool gegenüberstehen!

SPIELSTART

Um in die bizarre Welt von Rodney Recloose zu kommen, müssen Sie die Taste START drücken, sobald die Titel-Grafik erscheint. Nun stehen Sie mitten in seinem Skateboard Shop und handeln einen wilden und verrückten Trip aus.

Bei Rodney können Sie SIGN IN, GO PRACTICE, GO COMPETE wählen, oder nur die High Scores anzeigen lassen. Wählen Sie, indem Sie den Cursor auf eine der vier Kategorien ausrichten und dann Taste A drücken. Wollen Sie einen Wettkampf durchführen, müssen Sie sich zuerst eintragen. Wollen Sie nur üben, brauchen Sie sich nicht einzutragen.

SIGN IN (Eintragen). Wählen Sie auf der SIGN IN-Grafik den Mitspieler und drücken Sie anschließend Taste A. Als nächstes können Sie mit dem 4-Wege-Taster und der Taste A die Initialien des Mitspielers eingeben.

Wenn Sie sich verschrieben haben, drücken Sie die Taste B, um den falschen Buchstaben zu löschen. Wenn Sie einen eingetragenen Namen löschen wollen, wählen Sie CLR und drücken Sie die TAste A. Bis zu 8 Spieler können gleichzeitig teilnehmen, die dann der Reihe nach dran kommen. Wenn Sie alleine spielen, treten Sie automatisch gegen Lester, Pete oder Eddie an. Sie müssen sich jedesmal neu eintragen, wenn Sie anfangen zu spielen, da die Namen gelöscht werden, wenn das Gerät abgeschaltet wird. Wenn Sie die Eintragung Ihres Namens abgeschlossen haben, wählen Sie END und drücken Sie Taste A. Das Spiel beginnt automatisch.

DIE HIGH SCORE GRAFIK

Um die Namen der heißesten Skateboardfahrer zu sehen, müssen Sie den Cursor auf die Trophäe in Rodney's Regal richten und dann Taste A drücken.

DER TRAININGS (Practice) MODUS

Bevor Sie sich eintragen, können Sie Ihre Räder auf der Übungsstrecke aufwärmen. Wählen Sie einfach GO PRACTICE bei Rodney und drücken Sie die Taste A. Sie finden sich dann auf einer Straße mit sechs Abzweigungen wieder. Benutzen Sie Ihren Controller wie beim "Goofy Foot" (Siehe Seite 7 für Details) und steuern Sie auf die Übung Ihrer Wahl zu.
Sie können aus den fünf Disziplinen Jam, Kampf, Freestyle, Hochsprung und Bergabrennen wählen. Sie können auch die "Compete All" Straße einschlagen. Dann werden Sie mit allen fünf Disziplinen konfrontiert - eine nach der anderen. Nachdem eine Disziplin beendet ist, können Die entweder die Übung wiederholen, oder zur Straßengrafik zurückkehren.

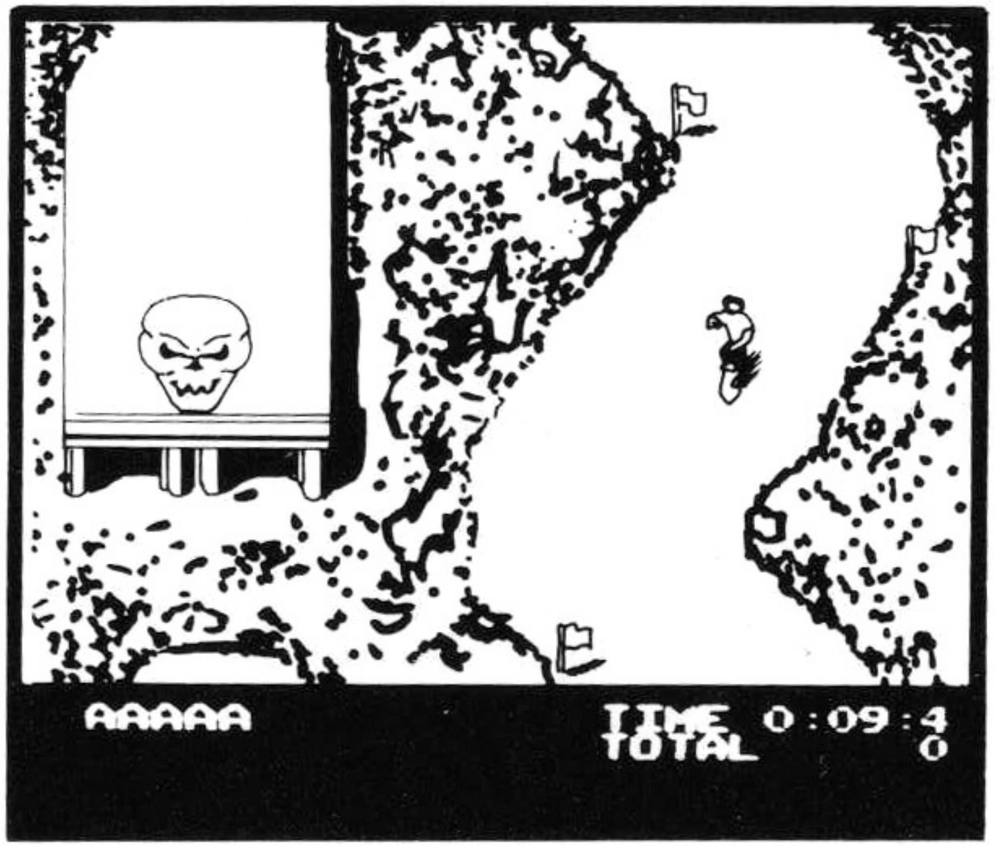
DER COMPETITION MODUS

Der COMPETITION MODUS bringt Sie in dieselbe Situation wie der PRACTICE MODUS, mit sechs "alles andere als leichten" Straßen, die Ihre ganze Geschicklichkeit und Mut herausfordern. Der große Unterschied ist, daß Sie sich eintragen müssen und das die besten Punktergebnisse in dem "High Score" eingetragen werden.

VON NUN AN GEHT ES BERGAB

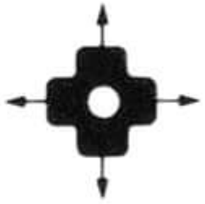
Zu Beginn des Bergabrennens stehen Sie auf der Spitze des höchsten Hügels im Boulderash Park. Der Parkwächter, Ranger Rick jr., vernachlässigt seinen Dienst und sitzt in seiner Hot Dog Bude, wo er seinen Bauch mit heißen Würstchen stopft. Das bedeutet, der Weg ist frei und Sie können sich darauf konzentrieren, das Beste auf Ihrem Brett zu geben. Dieses Rennen testet Ihre Geschwindigkeit und Timing, während Sie über Rampen springen, durch Röhren rasen und Fahnen umfahren. Es ist klar, je mehr Hndernisse Sie meistern, desto mehr Punkte gibt es. Ihre Endzeit entscheidet über Ihre endgültige Punktzahl.

Bevor Sie starten, wählen Sie REGULAR FOOT oder GOOFY FOOT mit dem 4-Wege-Taster und drücken Sie Taste A (siehe Seite 7 für Erläuterungen).



DER UNTERSCHIED ZWISCHEN REGULAR FOOT & GOOFY FOOT

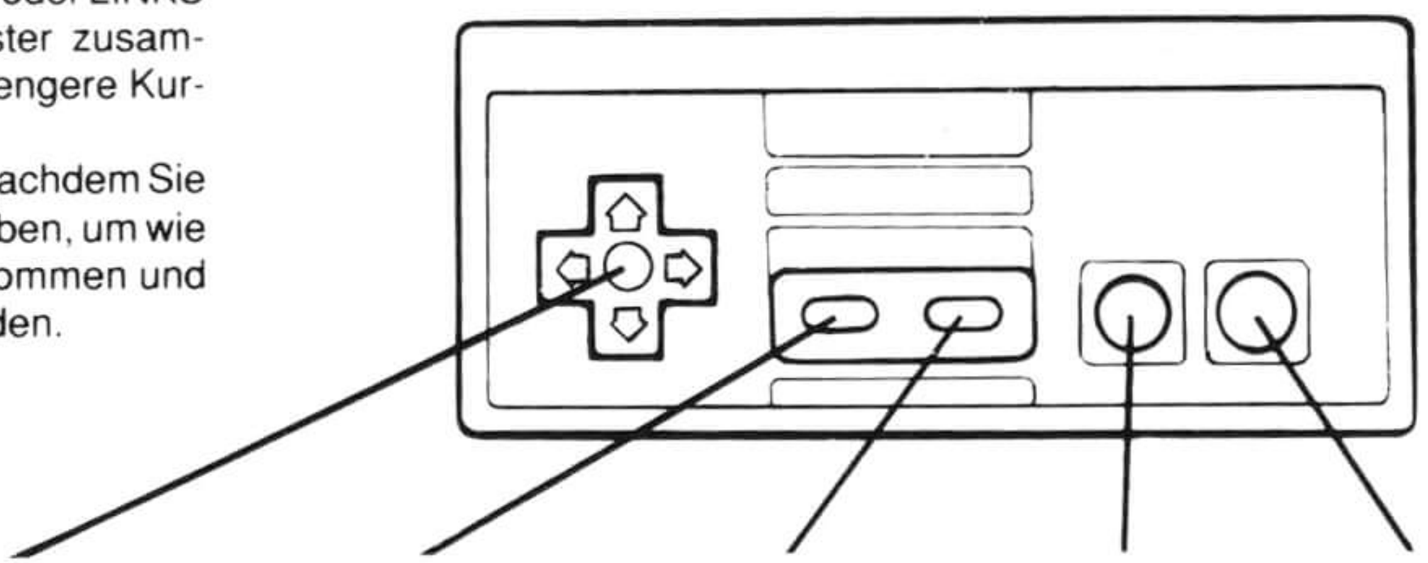
Bei REGULAR FOOT steuern Sie Ihren Fahrer so, wie er auf der Grafik erscheint, daß heißt: drücken Sie nach rechts , fährt er auch nach rechts und umgekehrt. Bei GOOFY FOOT lenken Sie Ihren Fahrer so, als ob Sie selber auf dem Brett stenen würden, da er aber auf Sie zu fährt, fährt er nach links, wenn Sie rechts lenken und umgekehrt. Da alles etwas verwirrend ist, sehen Sie unten noch einmal eine Tabelle:



	REGULAR FOOT	GOOFY FOOT
Drück oben	Langsamer	Schneller
Drück unten	Schneller	Langsamer
Drück links	Fährt links	Fährt rechts
Drück rechts	Fährt rechts	Fährt links

Taste A und seine Funktion

Drücken Sie OBEN auf dem 4-Wege-Taster zusammen mit der Taste A, um zu springen.
Drücken Sie UNTEN auf dem 4-Wege-Taster zusammen mit Taste A, um sich zu ducken.
Drücken Sie RECHTS oder LINKS auf dem 4-Wege-Taster zusammen mit Taste A, um engere Kurven zu fahren.
Drücken Sie Taste A nachdem Sie einen Sturz gebaut haben, um wieder auf die Füße zu kommen und das Rennen zu beenden.

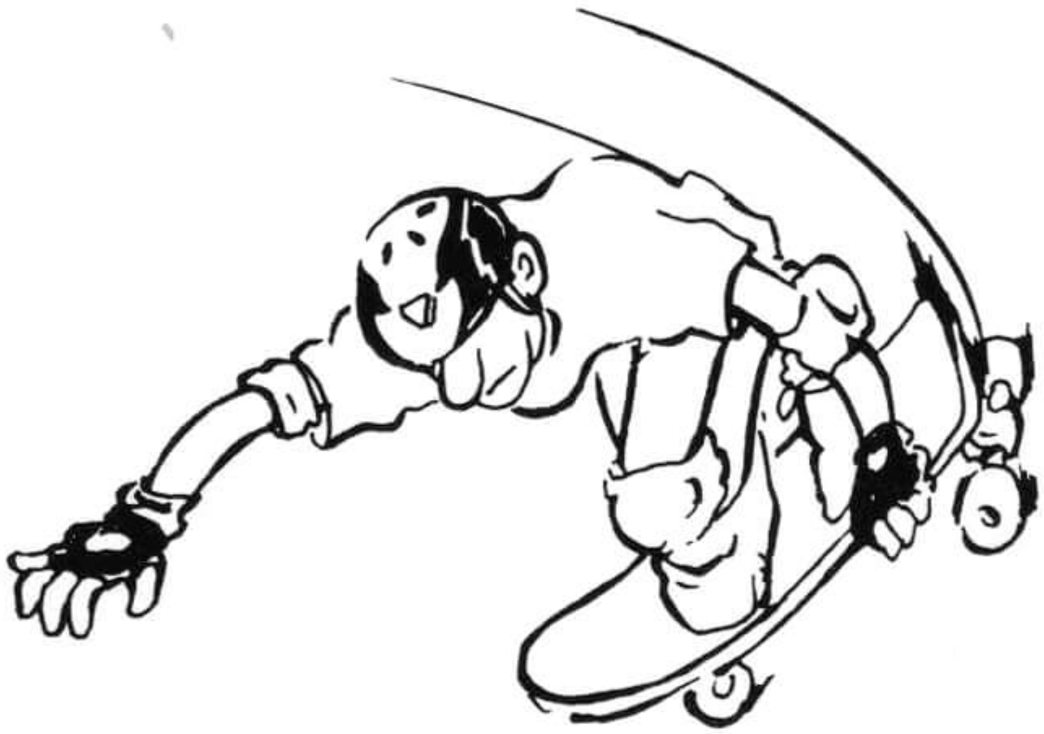


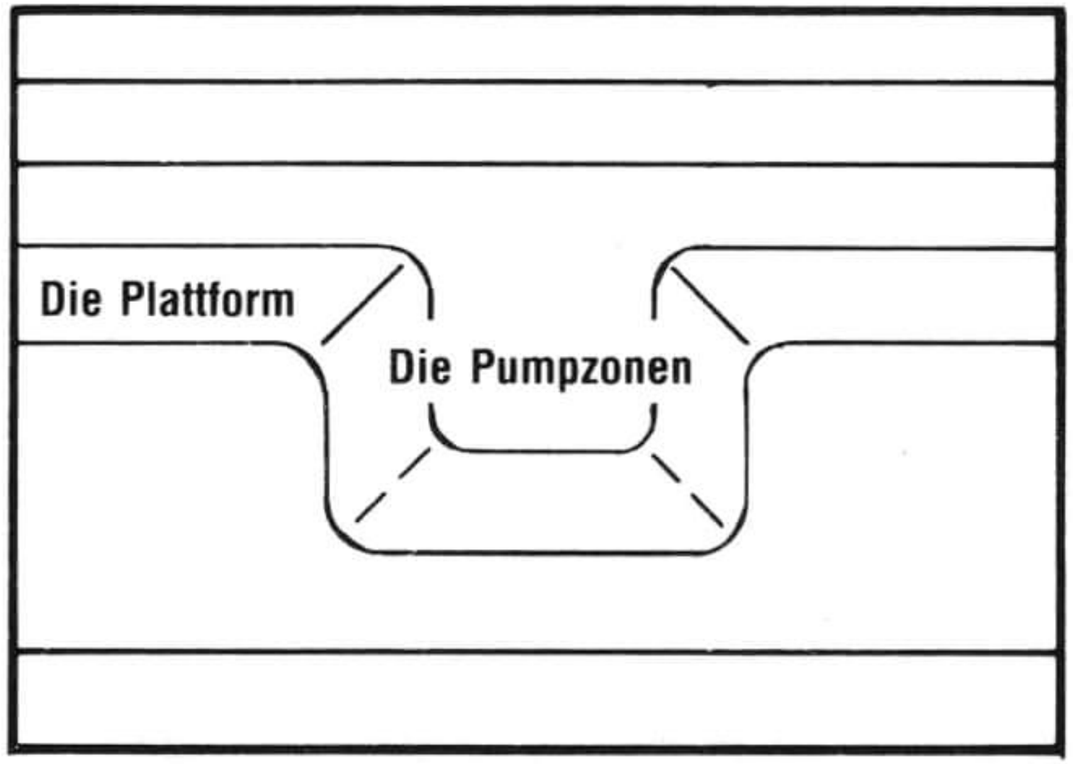
IMPROVISIEREN SIE BEI DER FREESTYLE HERAUSFORDERUNG

Nur weil diese Disziplin Freestyle heißt, bedeutet das noch lange nicht, daß es hier Freifahrten gibt. Sie müssen schon Ihre Hüfte ein wenig in Schwung bringen, wenn Sie hier ein paar dicke Bonuspunkte bekommen wollen. Jeder Spieler erhält 10 Versuche in der Halbröhre (5 an jeder Seite). Wer die meisten Tricks erfolgreich vollführt, erhält die meisten Punkte (siehe Seite 9 für die Erläuterung von Tricks).

Wie man in der Halbröhre punktet

Sie beginnen den Freestyle Wettbewerb auf der Plattform, doch die eigentliche Herausforderung wartet auf Sie in den Pumpzonen. Drücken Sie Taste A um sich in die Halbröhre zu stürzen. Sobald Sie in eine der beiden Pumpzonen kommen, drücken Sie Taste A um zu beschleunigen. Wenn Sie den Rand der Halbröhre erreichen, versuchen Sie die auf der Seite 9 beschriebenen Tricks zu vollführen.





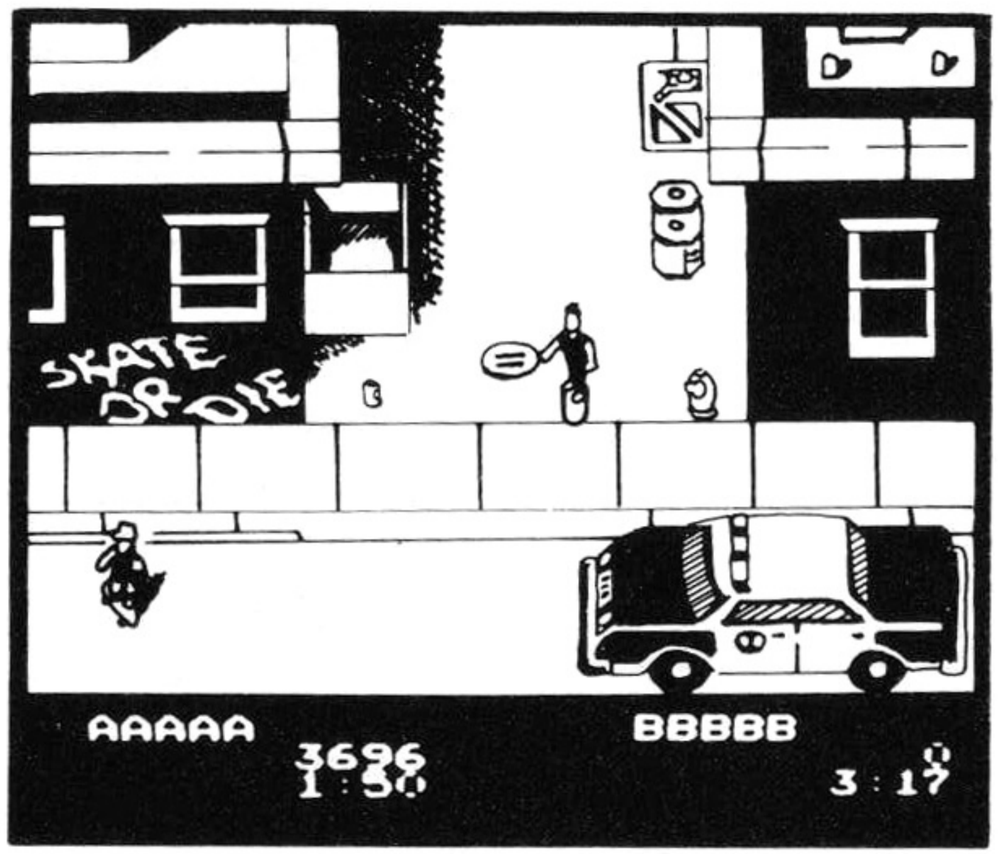
DIE TRICKS IN DIESEM SPORT

Befolgen Sie die folgenden Anweisungen, um die Jury während Ihres Freestyle Wettbewerbes zu Höchst-Punkten zu bringen.

DIE AUSWÄHLBAREN TRICKS	Wie oft Sie die Taste A in den Pumpzonen drücken müssen	Die Richtung in der Sie den 4-Wege-Taster drücken müssen (Abhängig davon in welche Richtung Sie skaten)
Kickturn	0	Rückwärts
Rock'n Roll	0	Vorwärts
Foot Plant	1	Rückwärts
Rail Slide	1	Vorwärts
Hand Plant	2	Rückwärts
Ollie	2	Vorwärts
Aerial	0=niedriger Sprung 1=mittlerer Sprung 2=hoher Sprung	Kein Knopfdruck erforderlich

LOS GEHTS!

Der Downhill Jam ist ein tolles Rennen durch eine der düsteren Seitenstraßen, die jemals von Strolchen, Ungeziefer und anderen Gestalten der Unterwelt heimgesucht wurde. Ihr vordringlichstes Ziel in dieser ausgeflippten Disziplin besteht darin, so viele andere Fahrer wie möglich von den Brettern zu holen und den herumliegenden Müll zu überfahren. Um mit all diesen Schwierigkeiten feritg zu werden, können Sie Ihre Gegner treten und schlagen. Zu Beginn wählen Sie mit dem 4-Wege-Taster den REGULAR FOOT oder GOOFY FOOT und drücken anschließend Taste A. Sie steuern im Downhill Jam genauso wie beim Bergabrennen (Seite 6).



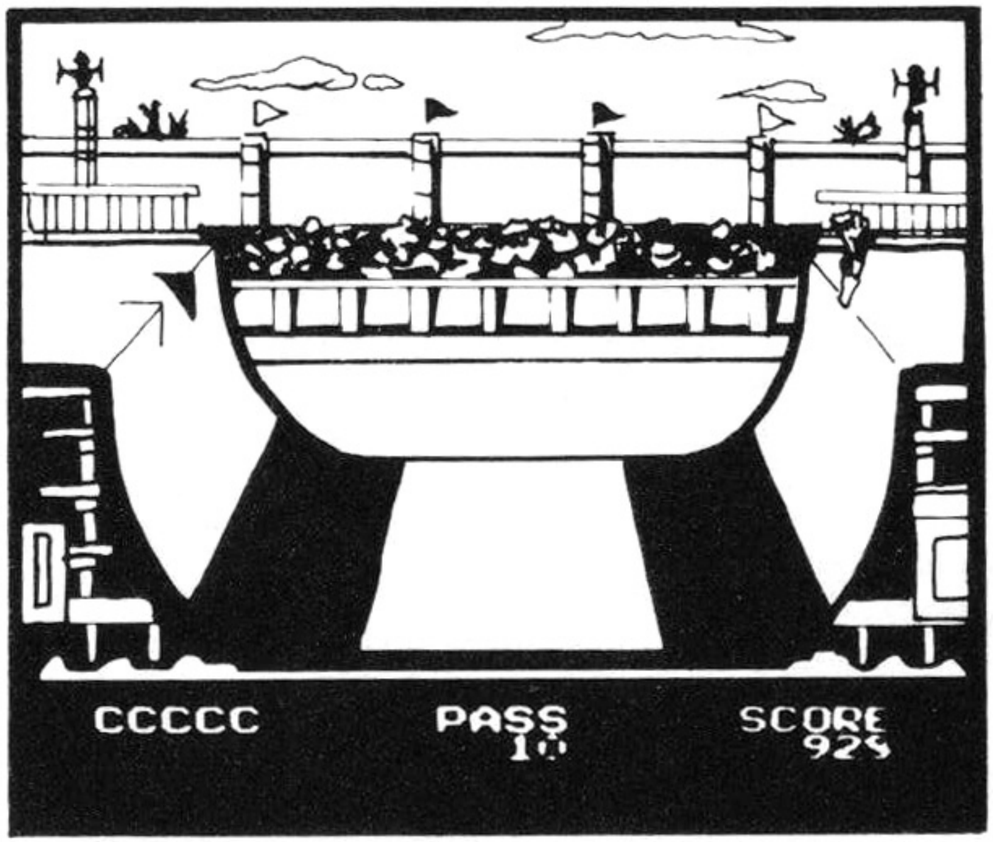
Wie man schlägt und tritt

Schlagen: Drücken Sie den 4-Wege-Taster in die Richtung des anderen Fahrers und drücken Sie Taste A.

Treten: Drücken Sie den 4-Wege-Taster in die entgegengesetzte Richtung des anderen Fahrers und drücken Sie Taste A.HINWEIS: Es gibt drei verschiedene Tritte - hoch, mittel und tief. Drücken Sie den 4-Wege-Taster zusätzlich HOCH zusammen mit LINKS bzw. RECHTS für einen hohen Tritt. Drücken Sie nur LINKS bzw. RECHTS zusammen mit Taste A für einen mittleren Tritt. Drücken Sie den 4-Wege-Taster zusätzlich RUNTER zusammen mit LINKS bzw. RECHTS für einen tiefen Tritt.

DER HAARSTRÄUBENDE HOCHSPRUNG

Sie brauchen keinen Flugschein, um sich im Hochsprung zu messen. Sie müssen nur hart wie Stahl sein. Das bedeutet, Sie müssen alles auf sich nehmen und eine Flugshow hinlegen.



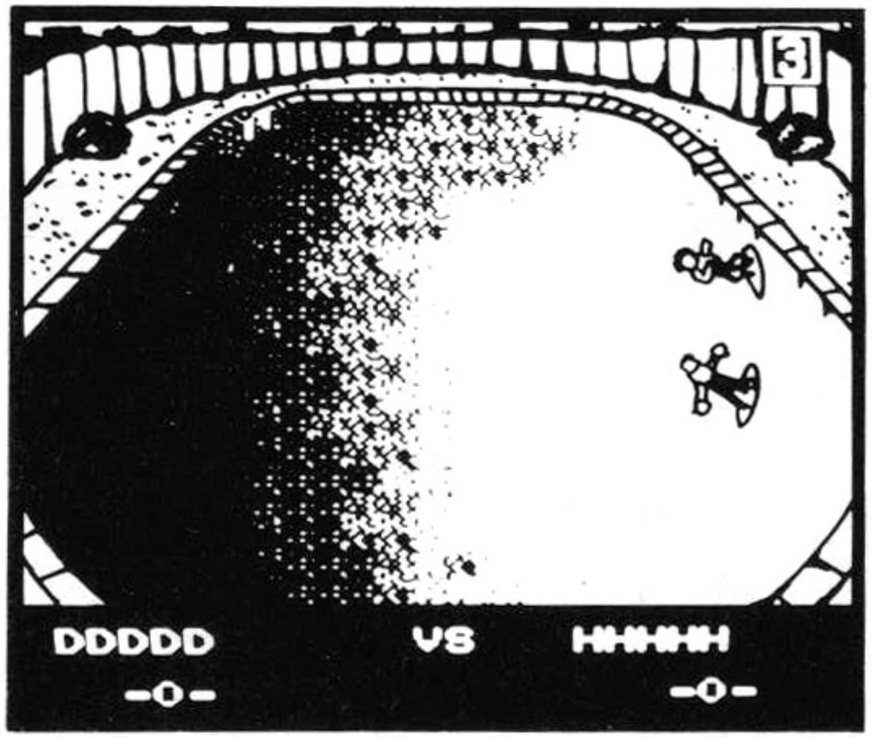
WIE MAN FLIEGT

Die höchsten Punktzahlen für die höchsten Sprünge. Um die Siegertreppe zu erklimmen, betreten Sie die Halbröhre mit der Taste A. Erhöhen Sie Ihre Geschwindigkeit durch Drücken des 4-Wege-Tasters zusammen mit Taste B. Je Schneller Sie Taste B drücken, umso schneller werden Sie.

Sobald Sie springen wollen, drücken Sie Taste A, das Timing ist entscheidend. Wichtig ist es, daß Sie Taste A noch einmal am höchsten Punkt Ihres Sprunges drücken. Sie haben insgesamt 10 Versuche den Himmel zu küssen.

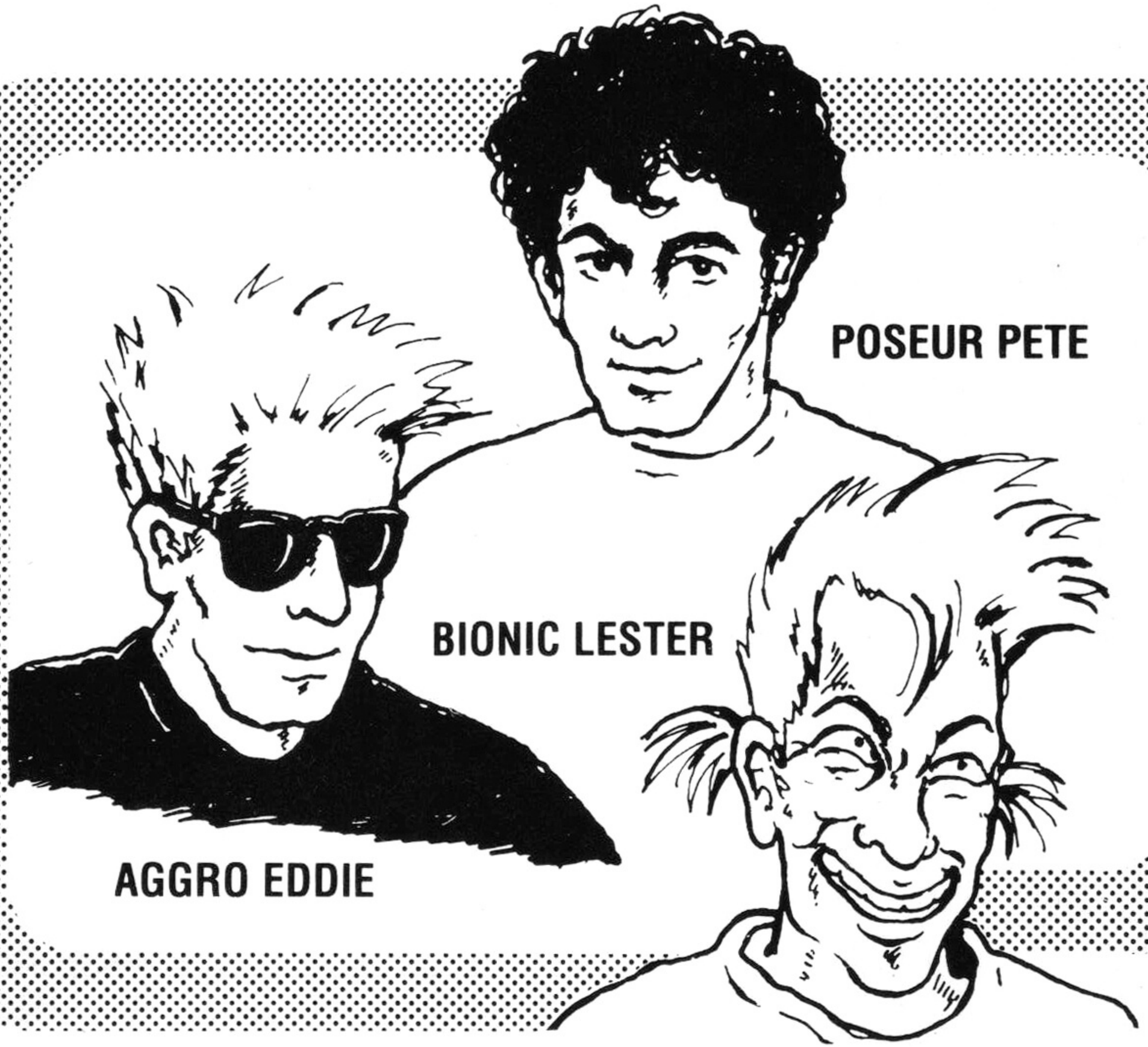
DER KAMPF BEGINNT!

An einem schwülen Nachmittag auf Rodneys Hinterhof finden Sie sich plötzlich in der Hitze des Kampfes im leeren Swimming Pool wieder. Nun müssen Sie gegen hart schlagende, knüppelschwingend, Skateboardfahrer antreten. Hier heißt es wirklich " Skate or Die! "



Wie Sie der Überlebende der Pool Party werden

Der Spieler mit dem Knüppel greift den unbewaffneten Spieler, der sich nur verteidigt, an. Jedesmal, wenn der Swimming Pool fünfmal durchfahren wurde, tauschen die Spieler die Rollen. Inder Offensive versuchen Sie dem anderen Spieler einen Schlag auf den Kopf zu verpassen. In der Defensive versuche Sie den Angriffen des anderen auszuweichen. Der erste Spieler mit 3 Treffern ist der Sieger. Steht es nach der ersten Runde unentschieden, so gewinnt derjenige, welcher zuerst mit 2 Punkten in Führung geht. Im Pool können Sie Ihren Fahrer nach hinten und vorne lenken, indem Sie auf dem 4-Wege-Taster nach OBEN bzw. UNTEN drücken. Drücken Sie Taste A, um mit dem Knüppel zuzuschlagen. Wenn Sie im GO PRACTICE Mode spielen, treten Sie entweder gegen Pete (für Anfänger), Eddie (für Fortgeschrittene) oder Lester (der Beste) an. Wählen Sie Ihren Gegner mit dem 4-Wege-Taster und drücken Sie dann Taste A. Spielen Sie im GO COMPETE Mode, treten Sie gegen einen Freund an. Nicht vergessen - es können bis zu acht Mitspieler antreten. Haben sich eine ungerade Anzahl von Mitspielern eingetragen, bekommt der letzte Spieler einen zusätzlichen Gegner.


POSEUR PETE
BIONIC LESTER
AGGRO EDDIE

Wichtige Hinweise

1. Dieses PALCOLM-Spiel für das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen electronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
2. Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.
3. Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.
4. Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.
5. Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät, ist dieses immer auszuschalten.

¡BIENVENIDO AL MUNDO DE PALCOM!

Ahora eres un afortunado poseedor del auténtico Skate or Die de PALCOM, en versión para Nintendo Entertainment System. Te sugerimos que leas con atención este manual antes de comenzar la acción contra Bionic Lester y su perverso sentido del humor.

INDICE

INTRODUCCION/COMO EMPEZAR **16**
MODALIDADES DE PRACTICA
Y COMPETICION **17**
CARRERAS CUESTA-ABAJO **18**
CONTROL "GOOFY" O "NORMAL" **19**
COMPETICION ESTILO LIBRE **20**
COMO REALIZAR MANIOBRAS
ESPECIALES **21**
EL GRAN ATASCO **22**
SALTOS **23**
EL TORNEO **24**
PERSONAJES **25**
PRESERVA TU CARTUCHO DE JUEGO **26**

BIENVENIDO A UN MUNDO INFECTADO

Hay un lugar en la Tierra donde los Hot-Dogs son un alimento saludable, donde las vacaciones de verano duran todo el año, y donde los punks con la cabeza rapada vagabundean por ahí como inútiles. Es un lugar donde las reglas no vienen impuestas por la cordura, sino por el poder de dominar las calles manejando con habilidad el monopatín.

Aquí, el rey de las calles no es otro que el maníaco del patín llamado Rodney Recloose, propietario de la tienda de monopatines "Carne y Asfalto". El, con su trastornado hermano, Bionic Lester, y sus secuaces locos, Pete y Eddie, gobierna las calles con ruedas de acero. Ellos son una especie de versión moderna de Al Capone y su banda de gangsters sin escrùpulos.

Como novato que eres, debes probar lo que vales ante Rodney y sus especialistas. Puedes irte preparando para retar a tus amigos en las pruebas estilo libre y en las vertiginosas carreras cuesta-abajo. ¡Y agárrate cuando llegues a competir mano a mano contra el peligroso y hábil Lester en el gran torneo!

COMO EMPEZAR

Pare entrar en el duro mundo de Rodney Recloose, pulsa el botón Start cuando aparezca la pantalla de presentación. Ahora estás en la tienda de monopatines, preparándote para entrar en el salvaje mundo que te rodea.

Allí debes elegir entre SIGN IN, GO PRACTICE, Y GO COMPETE, o simplemente comprobar las mejores puntuaciones. Para seleccionar tu opción, usa el bloque de control para alinear el cursor con una de las cuatro categorías, y pulsa el botón A. Si vas a competir, empieza por elegir la opción SIGN IN (firmar). Si vas a practicar, entonces no necesitas esta opción.

SIGN IN

En la pantalla SIGN IN, usa el bloque de control para elegir el número de competidores, y después pulsa el botón A.

Después, usa el bloque de control para seleccionar las iniciales de cada jugador, y pulsa el botón A para fijar cada letra. Si cometes un error, pulsa el botón B para borrar la letra incorrecta. Si eliges borrar un nombre entero, selecciona CLR y pulsa el botón A.

Pueden participar un máximo de 8 jugadores, de forma alterna. Si juegas solo, automáticamente lo harás contra Lester, Pete o Eddie.

Debes poner tu nombre cada vez que eliges COMPETE (Competición) en Skate or Die, ya que los nombres se borran cuando se desconecta el juego.

Cuando has terminado de firmar, selecciona END y pulsa el botón A. El juego comenzará automáticamente.

PANTALLA DE MAXIMAS PUNTUACIONES

Para ver las iniciales de los mejores patinadores, pon el cursor en el Trofeo en la tienda de Rodney y pulsa el botón A.

MODALIDAD DE PRACTICA

Antes de firmar, puedes ponerte a prueba en la modalidad de práctica. Simplemente selecciona GO PRACTICE en la tienda de Rodney y pulsa el botón A. Desde allí pasarás a las calles, con seis carreteras a tu alrededor. Usa tu mando de control como si estuvieras usando la opción "Goofy Foot" (ver página 19 para más detalles), y dirígete a la pista de tu elección.

Las cinco pruebas que puedes elegir son "El Gran Atasco", Competición Estilo Libre, Salto, y Carrera Cuesta-abajo. También puedes elegir competir en todas las calles. En este caso, jugarás las cinco pruebas, una detrás de otra.

Después de completar una prueba de práctica, puedes elegir entre repetirla o volver a la pantalla de la calle.

MODALIDAD DE COMPETICION

La modalidad de competición te pone en las misma situaciones que el la modalidad de práctica, con seis difíciles recorridos aguardándote para probar tu habilidad.

La gran diferencia es que aquí deberás firmar primero, y que las mejores puntuaciones están destinadas a figurar en la pantalla de trofeos.

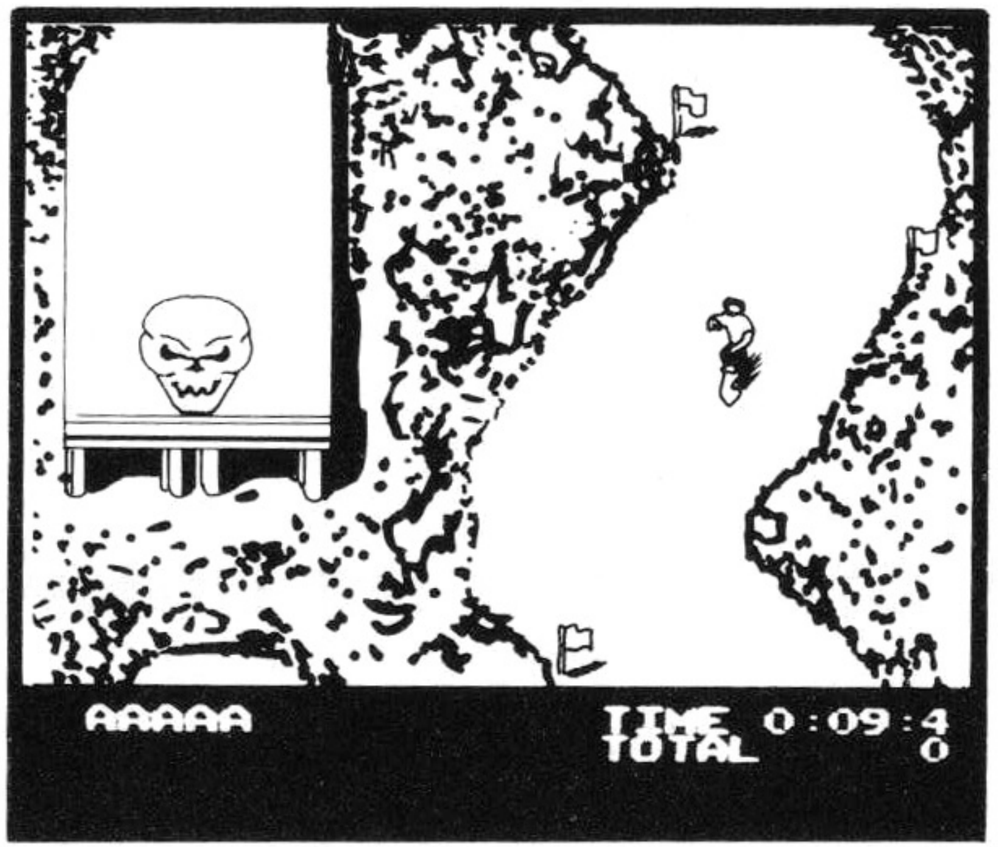
CARRERAS CUESTA-ABAJO

Las Carreras Cuesta-abajo comienzan en la cima de la colina más alta del Parque Boulderdash.

El lugar ha sido especialmente preparado para tí, de modo que puedes concentrarte únicamente en sacar todo el provecho a tu monopatín.

Esta carrera es una prueba de velocidad y sincronización, en la que tendrás que saltar rampas, atravesar tubos y esquivar banderas. Naturalmente, cuantos más obstáculos superes, más puntos conseguirás. El tiempo obtenido también influirá sobre la puntuación total.

Antes de comenzar, elige REGULAR FOOT o GOOFY FOOT usando el bloque de control para mover el cursor, y pulsando el botón A (Ver página 19 para más detalles).



DIFERENCIA ENTRE "REGULAR FOOT" Y "GOOFY FOOT"

En REGULAR FOOT controlas a tu personaje tal y como aparece en la pantalla, lo que significa que tu derecha es su izquierda y tu izquierda su derecha. En GOOFY FOOT controlas a tu personaje como si tú mismo estuvieras sobre el patín, es decir, tu derecha es su derecha y tu izquierda su izquierda. Si tienes dudas al respecto, consulta la siguiente tabla:

	REGULAR FOOT	GOOFY FOOT
ARRIBA	Reduce velocidad	Aumenta velocidad
ABAJO	Aumenta velocidad	Reduce velocidad
IZQUIERDA	Gira a la Izquierda	Gira a la derecha
DERECHA	Gira a la Derecha	Gira a la Izquierda

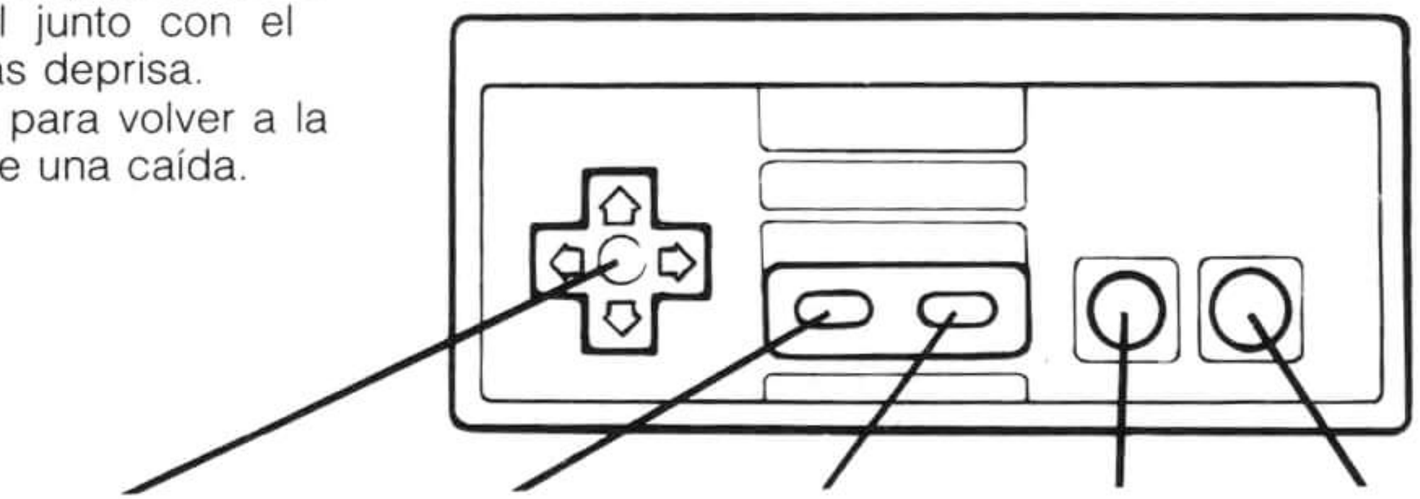
FUNCIONES DEL BOTON A

Pulsa arriba el bloque de control junto con el botón A para saltar.

Pulsa abajo el bloque de control junto con el botón A para agacharte.

Pulsa derecha o izquierda en el bloque de control junto con el botón A para ir más deprisa.

Pulsa el botón A para volver a la carrera después de una caída.



USA TU IMAGINACION EN LA MODALIDAD DE ESTILO LIBRE

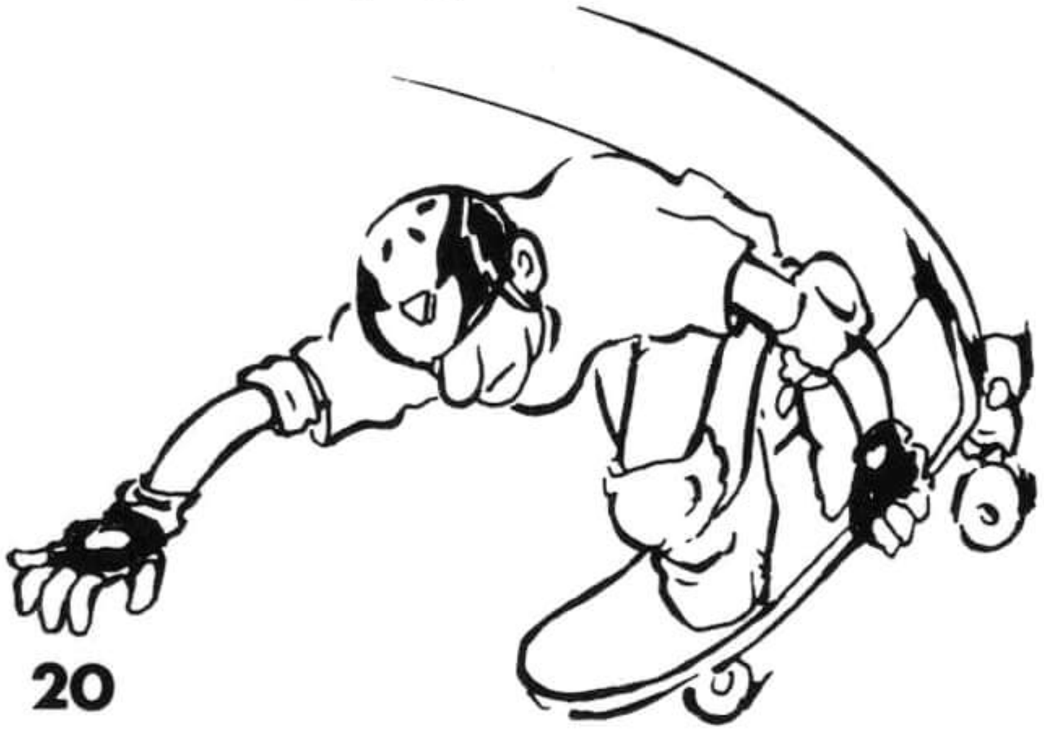
Que esta prueba se llame estilo libre no quiere decir la cosa sea fácil. De hecho, vas a tener que usar toda tu habilidad si quieres conseguir una buena puntuación.

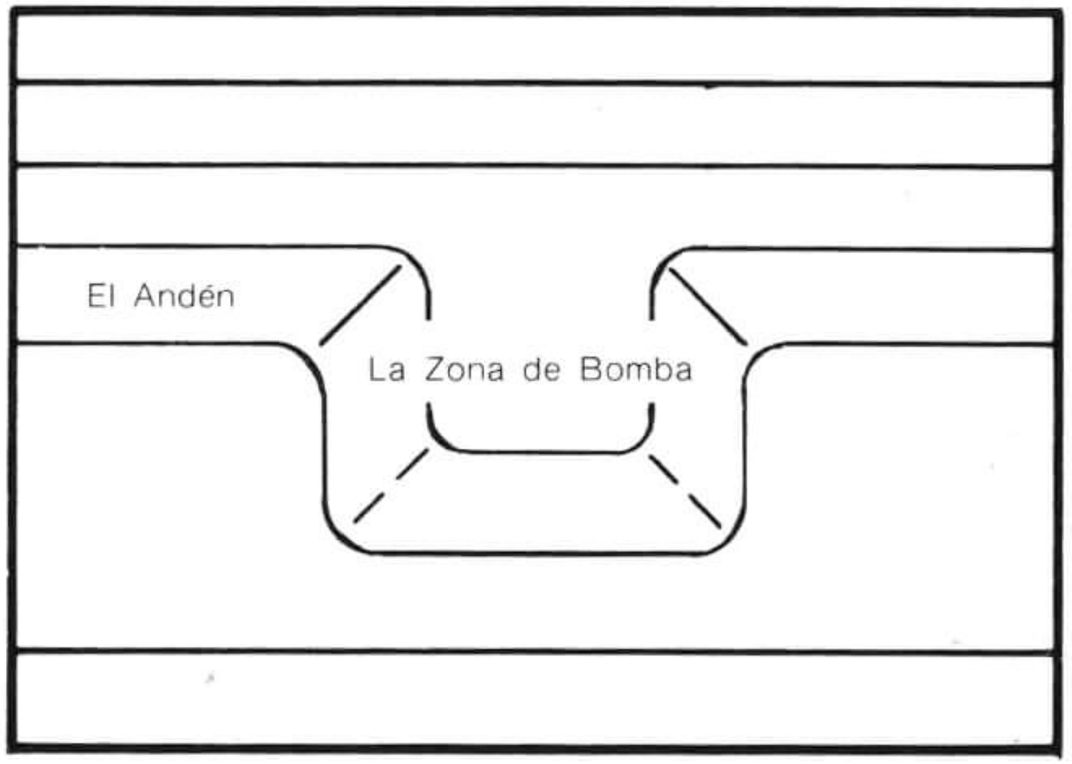
Cada jugador tiene 10 intentos en la ZONA-U (cinco desde cada lado). Aquel que realice con éxito las mejores maniobras, recibe la puntuación más alta (ver página 21 para saber cómo).

COMO PUNTUAR EN LA ZONA-U

La competición Libre comienza en la plataforma superior.
Para entrar en la zona en "U", pulsa el botón A. A medida que te acerques a la zona, pulsa el botón A tan rápido como puedas para ganar velocidad.

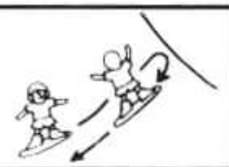
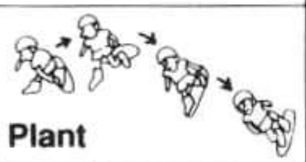
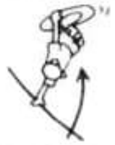
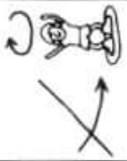
Cuando alcances dicha zona, trata de realizar maniobras según las directrices de la página 21.





MANIOBRAS ESPECIALES

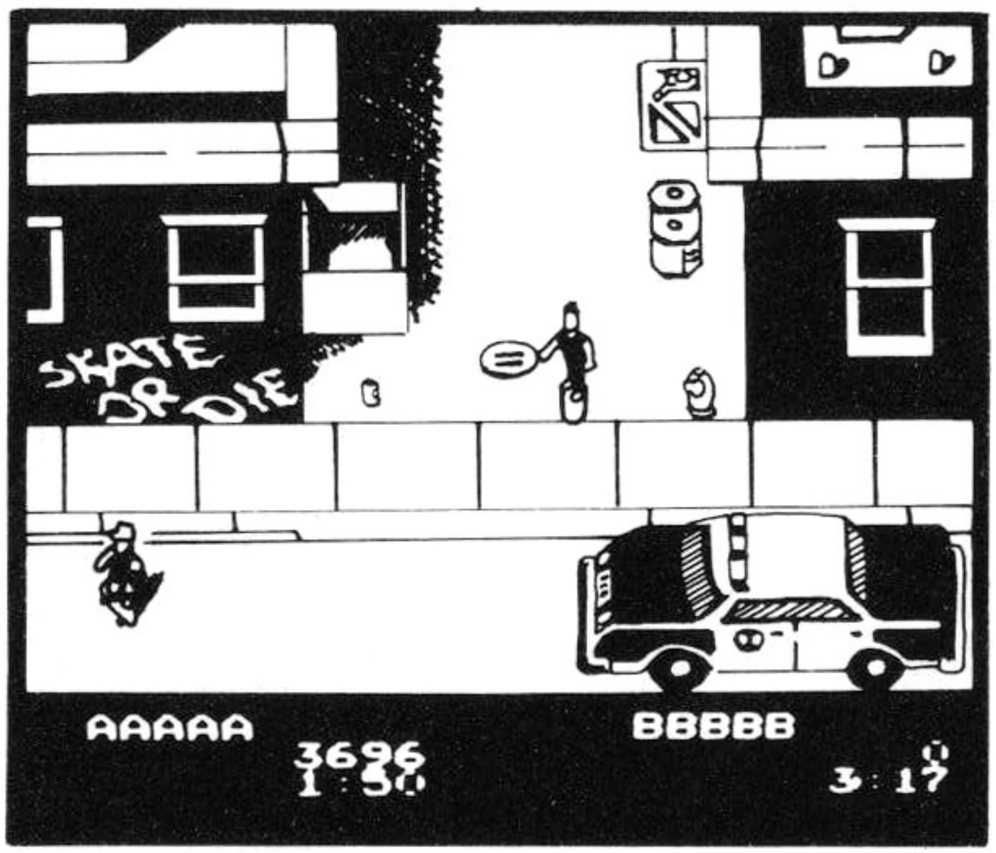
Sigue las maniobras indicadas para conseguir que los jueces te den una buena puntuación.

Maniobras a realizar	No. veces a pulsar el Botón A en la Zona "U"	Dirección a pulsar en el Bloque de control
kickturn 	**0**	ATRAS
Rock'n Roll	**0**	ADELANTE
Foot Plant 	**1**	ATRAS
Rail Slide	**1**	ADELANTE
Hand Plant 	**2**	ATRAS
Oille 	**2**	ADELANTE
Aerial	**0** = bajo **1** = medio **2** = alto	NO SE NECESITA PULSAR

¡EL GRAN ATASCO!

La bajada con obstáculos es una loca carrera en la que tendrás que vértelas con los más pintorescos individuos de los barrios bajos.

Tu meta consiste en echar de tu camino a tantos corredores como sea posible, y golpear los obstáculos que puedan estorbarte para lograr puntos de bonificación. Para conseguir estos difíciles objetivos, vas a tener que usar los pies y los puños con todas tus fuerzas.



Para comenzar, elige REGULAR FOOT o GOOFY FOOT usando el bloque de control, y pulsa después el botón A. Tú controlas tus movimientos en esta fase de la misma forma que en la "Carrera Cuesta-abajo" (página **18**).

COMO DAR PUÑETAZOS Y PATADAS

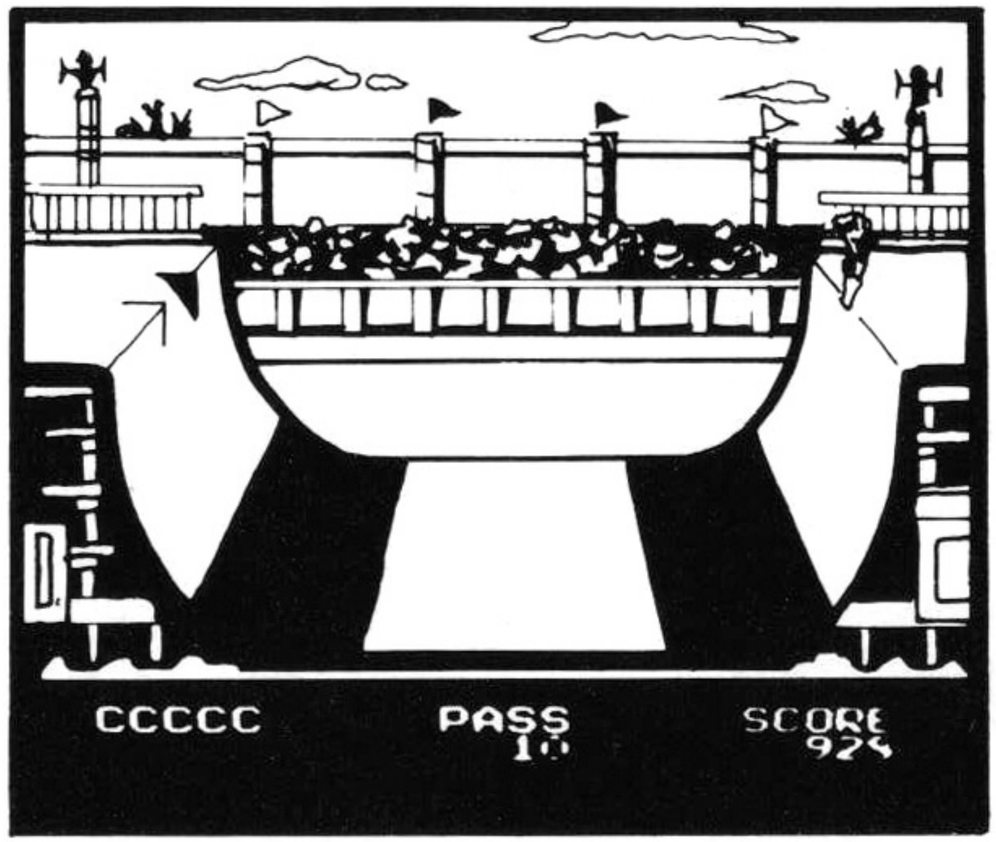
Para dar Puñetazos: Pulsa el bloque de control en la dirección que el patinador está mirando y pulsa el botón A.

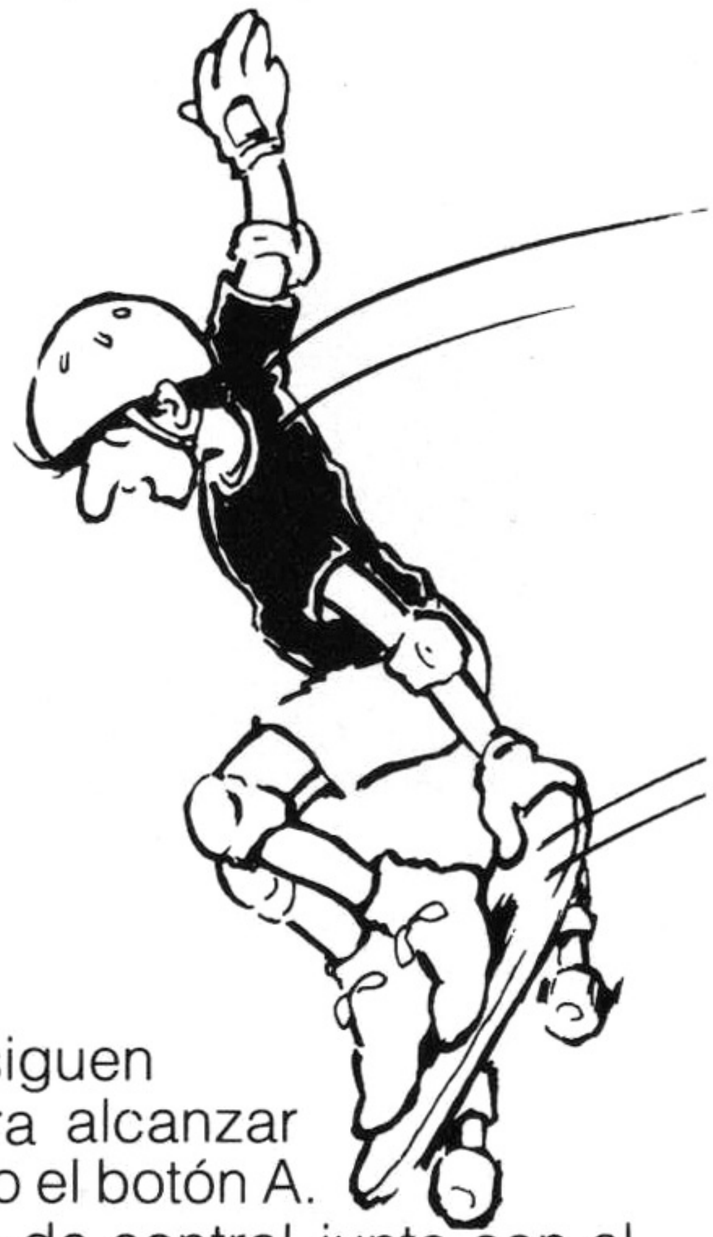
Para dar Patadas: Pulsa el bloque de control en la dirección opuesta a la que está encarando el patinador y pulsa el botón A.

NOTA: Hay tres clases de patadas —Alta, media y baja—. Pulsa el bloque de control Arriba y a la Derecha o Izquierda junto con el botón A para dar una Patada Alta. Pulsa Izquierda o Derecha junto con el botón A para una Patada Media. Pulsa Abajo y a Derecha o Izquierda junto al botón A para dar una Patada Baja.

SALTOS

No necesitas una licencia de piloto para volar con tu monopatín. Tan sólo necesitas tener suficiente valor para hacerlo. Esto significa que vas a tener que poner en juego toda tu habilidad para sacar partido de este espectáculo aéreo.





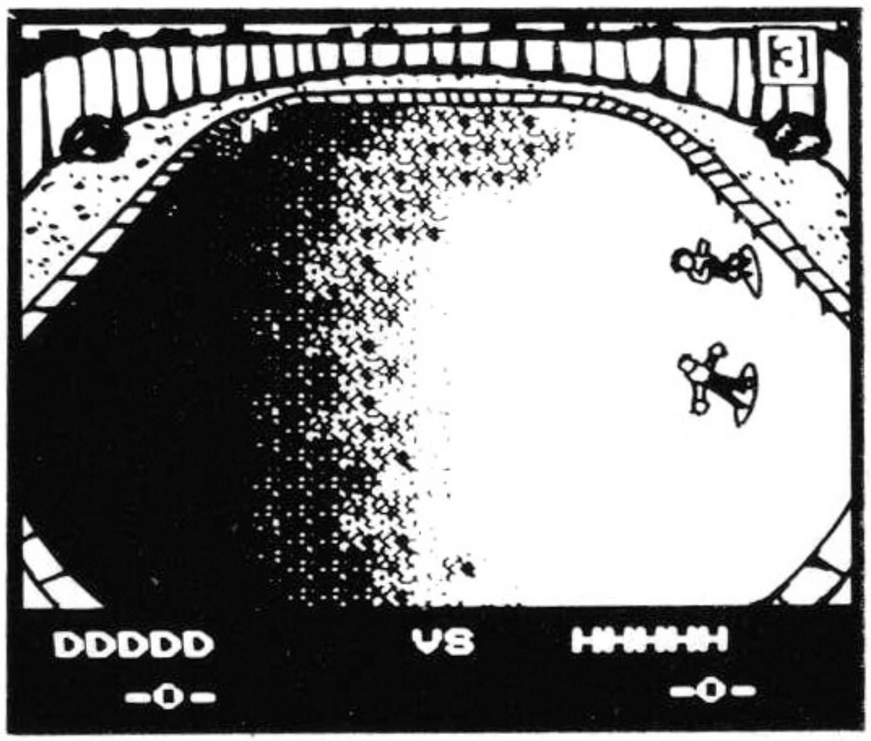
COMO VOLAR

Las más altas puntuaciones se consiguen haciendo los saltos más elevados. Para alcanzar la victoria, entra en la zona-U pulsando el botón A. Aumenta tu velocidad pulsando el bloque de control junto con el botón B. Cuanto más deprisa pulses B, más velocidad conseguirás. Cuando estés listo para el despegue, pulsa el botón A.

La sincronización es fundamental. La clave está en pulsar el botón A otra vez en lo alto de tu salto. Tienes un total de 10 intentos para besar el cielo.

¡EL DUELO!

Después de pasar por la tienda de Rodney, de pronto te encuentras inmerso en el calor de la batalla dentro de una piscina especialmente habilitada para el patinaje. Ahora debes enfrentarte a peligrosos patinadores que tratarán de golpearte con gruesas barras. ¡Aquí es donde realmente has de "Patinar o Morir"!



COMO SER EL ALMA DE LA FIESTA

El jugador que tiene la barra es automáticamente el atacante, y el jugador desarmado el defensor. Cada cinco vueltas, cambian los papeles.

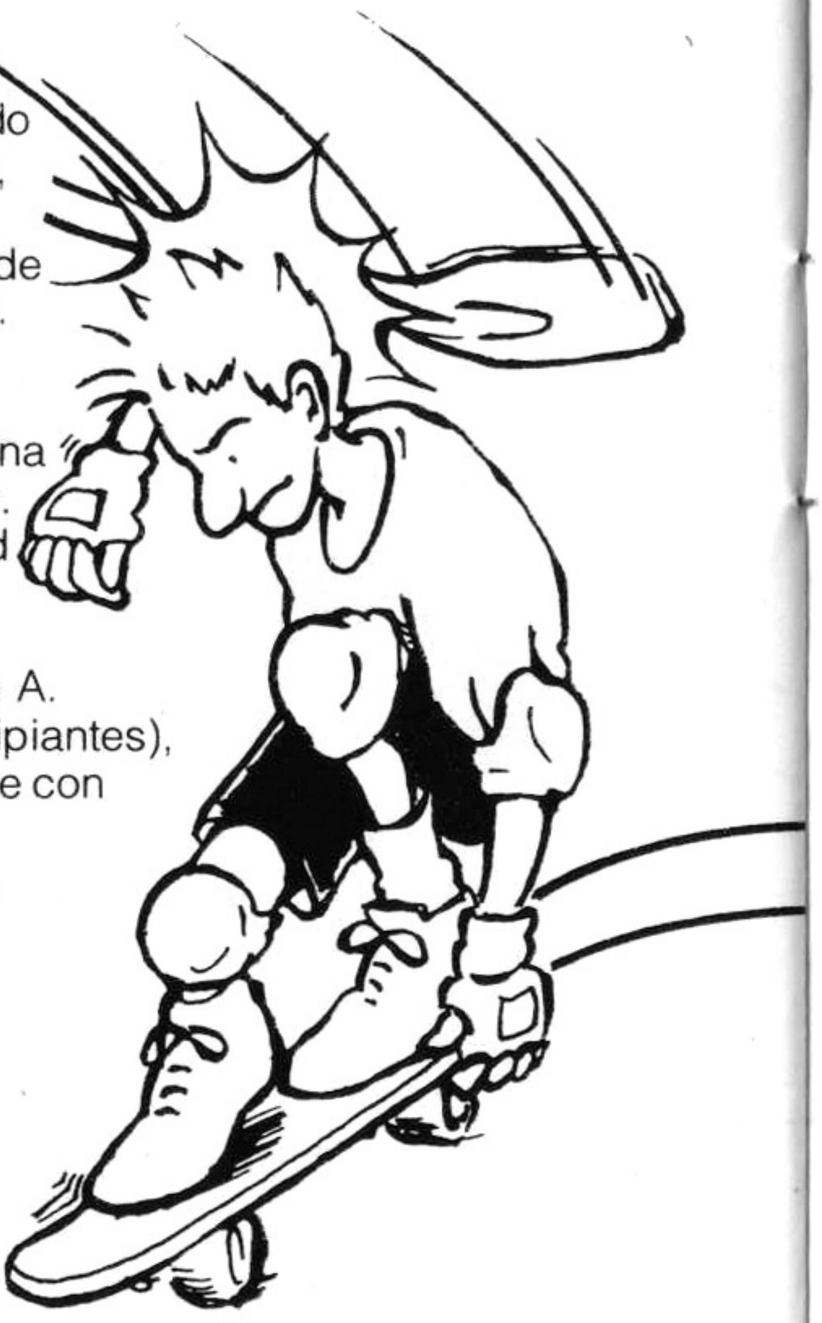
Cuando seas el atacante, trata de golpear al defensor en la cabeza. Cuando te toque defender, maniobra para evitar los golpes.

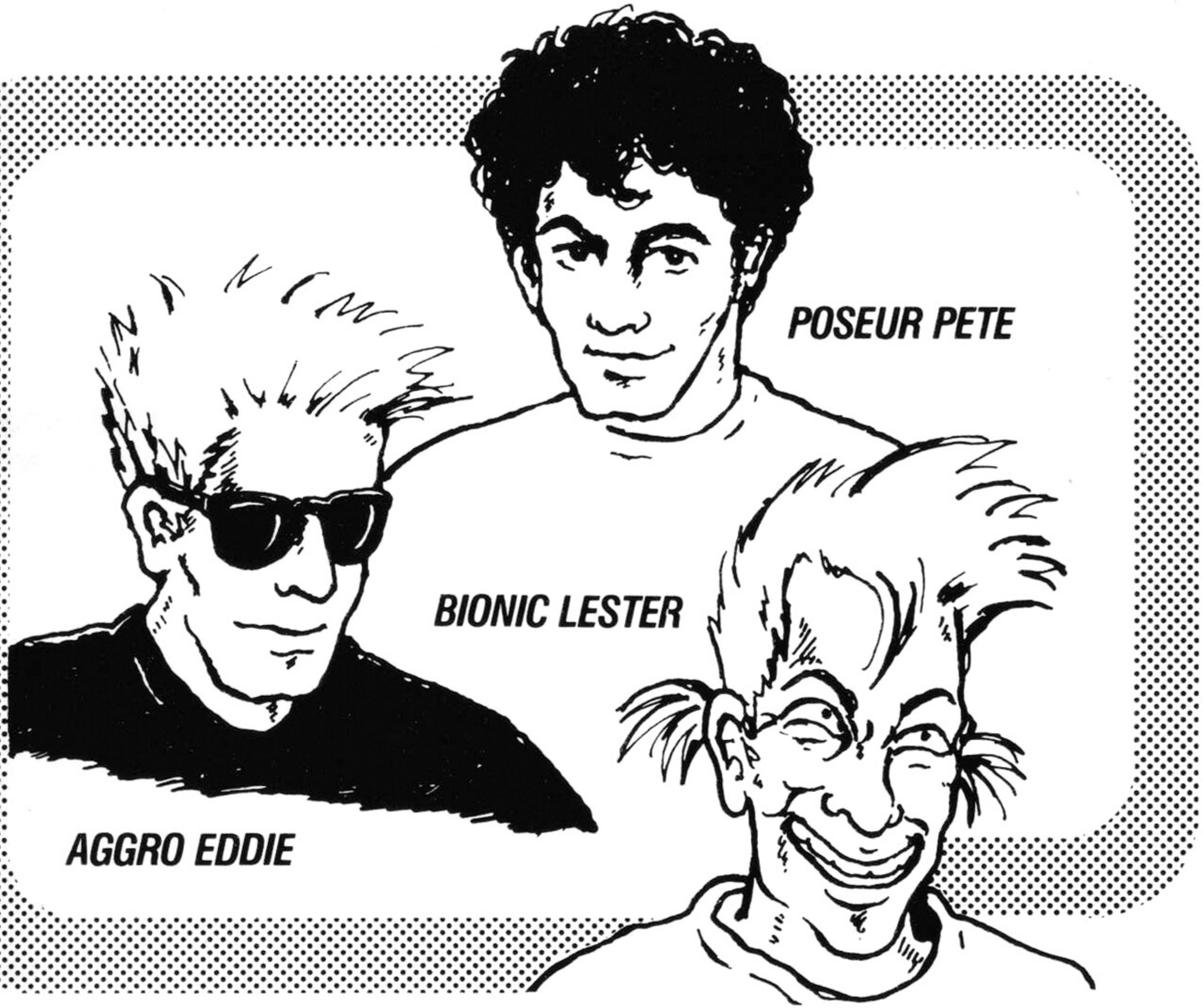
El primer jugador que consiga una ventaja de 3 golpes es el ganador. Si después de terminar el round hay empate, gana el primero que consiga una ventaja de 2.

Para patinar en la piscina, pulsa hacia arriba para ir hacia atrás, y pulsa hacia abajo para ir hacia adelante. Para dar golpes pulsa el botón A.

Si estás en la modalidad de Práctica, competirás contra Pete (Principiantes), Eddie (nivel intermedio) o Lester (jugadores avanzados). Elige tu oponente con el bloque de control y pulsa el botón A.

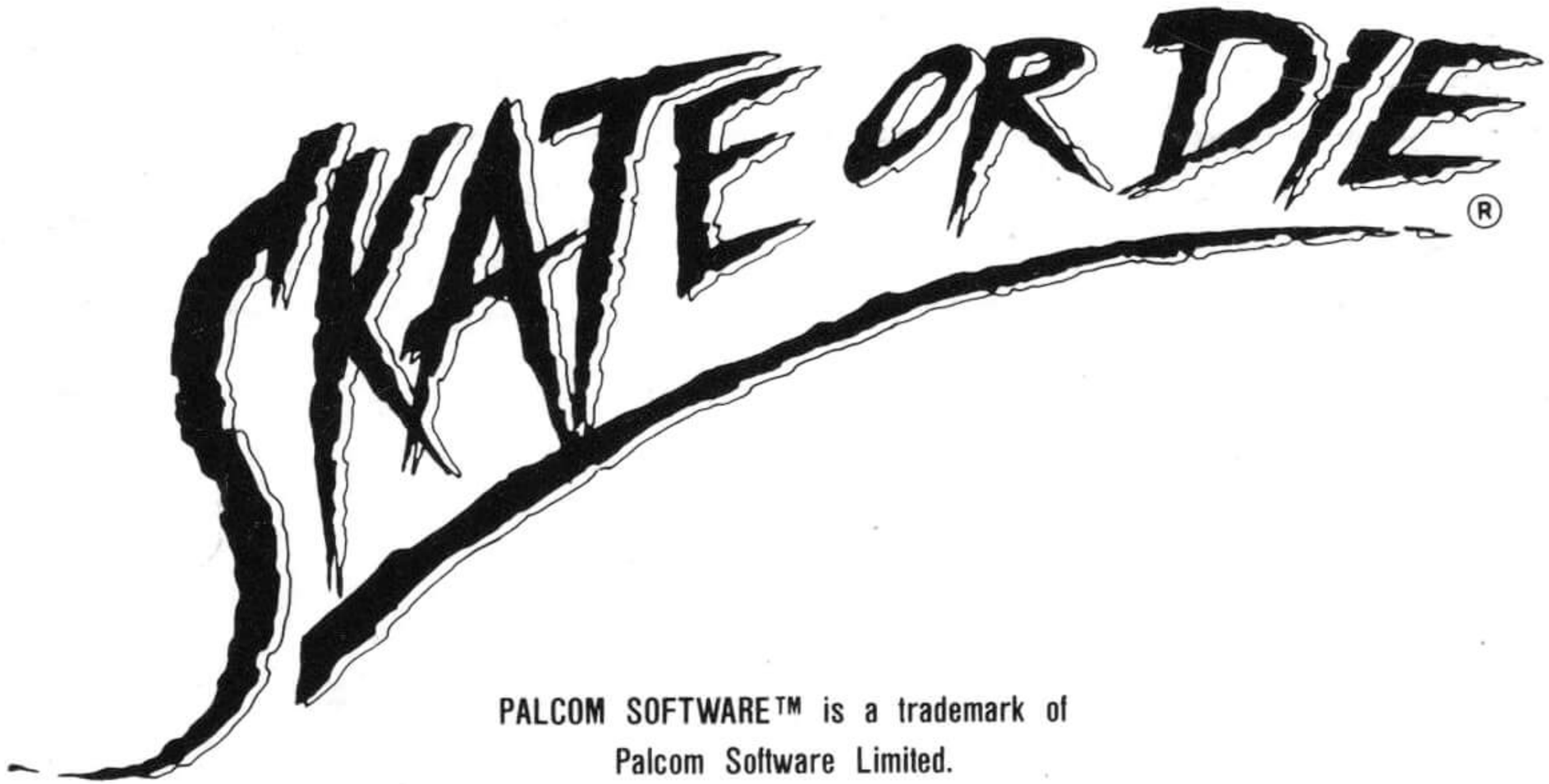
Si estás en la modalidad de Competición, jugarás contra un amigo. Recuerda que pueden jugar un máximo de ocho personas. Si han firmado un número impar de jugadores, el último no juega el primer round, y pasa automáticamente al segundo.




POSEUR PETE
BIONIC LESTER
AGGRO EDDIE

PRESERVA TU CARTUCHO PALCOM

- Este cartucho de Palcom es un dispositivo electrónico complejo. Evita someterlo a golpes o temperaturas extremas. Nunca intentes abrirlo o desmontarlo.
- No toques los conectores terminales ni permitas que entren en contacto con el agua, ya que esto podría dañar los circuitos.
- Asegúrate siempre de que tu consola está DESCONECTADA cuando insertes o retires el cartucho.
- No intentes introducir tus dedos u objetos metálicos en la zona del conector de expansión, ya que esto podría provocar daños y mal funcionamiento.



PALCOM SOFTWARE™ is a trademark of
Palcom Software Limited.
Skate or Die® is a registered trademark of
Electronic Arts.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™
are trademarks of Nintendo.
©1990 Konami

Printed in Japan